

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS  
GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V  
MI HIJRIYAH II PALEMBANG**



**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S. Pd)**

**Oleh**

**Kiki Oktari  
NIM 1930201168**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH  
PALEMBANG**

**2023**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting menyangkut kemajuan suatu bangsa, tanpa pendidikan maka mustahil negara tersebut akan maju dan berkembang. Dapat dikatakan bahwa masa depan suatu bangsa terletak pada keberadaan pendidikan yang berkualitas pada masa kini. Pendidikan adalah sarana atau jalan yang membawa diri ini menuju pintu gerbang. Pendidikan merupakan bagian kunci daripada menuju kesuksesan. Betapa pentingnya menjadi orang yang berpendidikan, bukan semata-mata hanya karena agar mendapatkan sebuah titel atau pengakuan dari orang lain. Namun untuk menjadi pribadi yang tahu bersikap dan benar-benar menunjukkan bagaimana perilaku seseorang yang berilmu dan beradab. Pendidikan sesuatu yang berharga yang tidak dapat dihitung berapa harganya. Pendidikan membuat seseorang mengetahui sesuatu, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terdidik menjadi yang terdidik.

Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan adalah proses penunjang kekuatan kodrat sebagai manusia yang memiliki akal, dalam menguasai pengetahuan dari peserta didik, dengan tujuan manusia dapat meninggikan derajatnya melalui pendidikan yang setinggi-tingginya. Adapun definisi pendidikan menurut Jhon Dewey yaitu suatu proses yang membersamai pengembangan, peningkatan serta pertumbuhan yang terjadi secara terus menerus, tanpa harus adanya tujuan akhir belakang. Dimaknai dari

hal ini yaitu memang hakikatnya dunia pendidikan tidak akan pernah habis dari dunia.<sup>1</sup>

Dalam UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 Ayat (1) dijelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.<sup>2</sup>

Pendidikan berupaya untuk mewedahi potensi peserta didik dan membekali peserta didik untuk menyiapkan kehidupan dimasa yang akan datang. Pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran atau kegiatan proses belajar. Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (2014) Anies Baswedan, menjelaskan akan peneguhan tekad dalam dunia pendidikan. Dalam Hal ini pendidikan memang harus menjadi sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran ini perlu diterapkan meski penuh tantangan pada kenyataannya.<sup>3</sup> Mutu pendidikan sebagai salah satu pilar pengembangan sumber daya manusia sangat penting maknanya bagi pembangunan nasional. Pendidikan yang berkualitas akan ada apabila terdapat lembaga pendidikan yang juga berkualitas. Karena itu, upaya peningkatan mutu pendidikan merupakan titik strategi dalam upaya menciptakan pendidikan berkualitas.

Maka dari itu, Pendidikan yang berkualitas perlu pengelolaan dengan baik, salah satu cara dalam menyampaikan tujuan pendidikan yaitu dengan

---

<sup>1</sup> Muhammad Chirzin, *Karena Pendidikan Itu Sangat Penting*, (Makassar: Wadu Tuti Community), hal. 22.

<sup>2</sup> Republik Indonesia, “Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Bab I Pasal I Ayat I tentang sistem pendidikan,” dalam Abdulah Idi, Safarina HD., *Sosiologi Pendidikan Individu, Masyarakat dan Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 266

<sup>3</sup> Muhammad Chirzin, *op.cit.*, hal. 25

belajar. Belajar adalah kunci yang sangat utama dari setiap usaha pendidikan. Tanpa belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan. Belajar sebagai suatu proses dan belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai bidang disiplin ilmu yang berhubungan dengan upaya kependidikan.<sup>4</sup> S. Nasution M.A., mendefinisikan belajar sebagai perubahan kelakuan, pengalaman dan latihan. Belajar dapat membawa suatu perubahan pada diri setiap individu yang belajar. Perubahan tidak hanya mengenai pengalaman, pengetahuan melainkan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, dan penyesuaian diri. Hal ini meliputi segala aspek organisasi atau pribadi individu yang belajar.<sup>5</sup> Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan atau peningkatan bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi pada aspek lainnya. Seperti yang digolongkan oleh Benyamin S Bloom bahwa terdapat bentuk tingkah laku sebagai tujuan belajar atas tiga ranah yaitu pada ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan).<sup>6</sup>

Agar tujuan belajar tersebut tercapai maka diperlukannya upaya untuk meningkatkan mutu belajar siswa, hal ini dapat dilakukan melalui inovasi terutama dalam hal pembelajaran. Adapun strategi yang dilakukan oleh sekolah dalam meningkatkan kualitas belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran seperti LCD, Lab bahasa, perpustakaan, sedangkan guru diikutkan dalam seminar pendidikan, workshop, dan pelatihan-pelatihan

---

<sup>4</sup> Feida Noorlaila Isti'adah, *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), hlm, 7.

<sup>5</sup> *Ibid*, hlm 10.

<sup>6</sup> *Ibid*, hlm 16.

menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.<sup>7</sup> Diperlukannya kemampuan guru yang baik dalam mengelola kegiatan pembelajaran, sebagai seorang tenaga pendidik guru bertugas mengajar dan menanamkan nilai-nilai dan sikap kepada siswanya, untuk melaksanakan tugas-tugas tersebut diperlukan berbagai kemampuan serta kepribadian sebab guru juga dianggap sebagai contoh siswa sehingga ia harus memiliki kepribadian yang baik sebagai seorang guru. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan belajar itu amat bergantung pada proses pembelajaran yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun berada di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik yaitu Guru agar dapat mencapai tujuan diatas adalah dengan melakukan inovasi dan variasi pembelajaran. Jika selama ini guru banyak menggunakan pembelajaran langsung (konvensional), maka ada baiknya guru mencoba menerapkan metode atau model pembelajaran yang tepat, dengan mempertimbangkan model-model pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, serta menyesuaikan dengan kompetensi yang dikembangkan. Pembelajaran merupakan sistem, maka perancangan pembelajaran harus dilakukan secara sistematis, dalam merancang pembelajaran maka pemilihan strategi pembelajaran harus mendapatkan perhatian secara seksama untuk menciptakan pengelolaan proses belajar mengajar yang efektif. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi pendidik (guru) dengan peserta didik (siswa) untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Untuk itu maka guru harus

---

<sup>7</sup> Anindiyah DKK, *Manajemen Strategik Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. (Bogor: Rizmedia), hlm, 100.

memiliki strategi dalam proses belajar mengajar, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama proses kegiatan Program magang III (tiga) di MI Hijriyah II Palembang pada bulan Agustus sampai dengan September tahun 2022, diperoleh informasi bahwa dalam proses kegiatan pembelajaran guru sudah menggunakan strategi serta metode pembelajaran. Guru menggunakan metode pembelajaran misalnya metode ceramah (konvensional), tanya jawab, dan penugasan. Akan tetapi guru kurang dalam menggunakan model pembelajaran yang variatif. Model pembelajaran konvensional pada dasarnya kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif sehingga peserta didik akan cenderung hanya diam dan mendengarkan penjelasan dari guru. Pembelajaran konvensional juga menyebabkan kurangnya peserta didik dalam berinteraksi atau bekerja sama dalam tim atau antar siswa satu dengan yang lainnya. Peneliti mendapatkan kondisi dilapangan bahwa pada saat proses pembelajaran sebagian siswa kurang berperan aktif (Pasif) dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran, beberapa peserta didik kurang simpati dalam mengikuti proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran IPA. Serta dari evaluasi hasil belajar yaitu ulangan harian (per/bab) kelas V pada mata pelajaran IPA sebagian siswa belum sepenuhnya memenuhi standar keberhasilan (KKM).

Dari lampiran yang memuat data nilai ulangan harian dan ujian akhir siswa semester I tahun ajaran 2022/2023 yang dilaksanakan pada bulan Agustus sampai Desember 2022, dengan mata pelajaran IPA di kelas V MI Hijriyah II Palembang. Berdasarkan data yang didapatkan dari nilai hasil

ulangan harian siswa kelas VC dan VD dengan jumlah siswa 60 tersebut didapatkan bahwa banyak dari siswa mendapatkan nilai rentang antara 25-60, nilai tersebut cukup rendah dibawah rata-rata KKM (75). Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh, (1) Faktor internal yaitu berasal dari dalam diri siswa, seperti kurangnya minat dan motivasi peserta didik pada saat KBM, (2) Faktor eksternal yaitu berasal dari luar diri siswa seperti metode guru yang kurang menarik bagi peserta didik.<sup>8</sup> Sama halnya dengan penelitian oleh Ayu Ardila dan Suryo Hartanto (2017) bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu, kurangnya minat motivasi siswa terhadap pelajaran, kurangnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, rendahnya pemahaman konsep siswa, serta kurangnya kedisiplinan siswa.<sup>9</sup>

Sehingga dari permasalahan yang telah diuraikan tersebut maka diperlukannya suatu inovasi pada saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik ikut berperan aktif bisa menikmati pembelajaran yang menyenangkan, serta mudah memahami materi pelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan tentunya membutuhkan situasi kelas yang sangat mendukung. Siswa memerlukan suasana, tempat, dan kondisi baik sehingga tidak jenuh. Maka dari itu untuk mengoptimalkan kualitas kegiatan belajar dan mengajar dikelas, serta meningkatkan hasil belajar siswa, maka salah satu yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru adalah dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang berlangsung

---

<sup>8</sup> Tasya Nabilah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Universitas Singaperbangsa Karawang Sesiomadika*, (2019), 659-663.

<sup>9</sup> Ayu Ardilla dan Suryo Hartanto, "Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar Muda Batam", *Jurnal Unrika Phytagoras*, Vol 6, No 2, (Oktober: 2017), 175-186.

dan kondisi dari peserta didik. Model Pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran sangat efektif dalam upaya meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar karena pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim atau kelompok.

Mata pelajaran IPA memiliki karakteristik tersendiri yang pada umumnya dikenal sulit dikalangan peserta didik, utamanya sub mata pelajaran yang dianggap sulit untuk memahami konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang ada didalamnya. Ketidaktahuan peserta didik tentang konsep-konsep tersebut menyebabkan mereka lekas bosan dan tidak tertarik pada pelajaran, sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran di jenjang SD/MI dimaksudkan agar peserta didik mempunyai pengetahuan, gagasan serta konsep yang terorganisasi mengenai alam serangkaian proses ilmiah antara lain: penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, ekperimental, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengait antara cara yang satu dengan cara yang lain. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Yasinta lisa, Nelly wedyawati, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Deepublish, 2019), hlm, 267.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dari mata pelajaran IPA adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti memilih menerapkan model TGT pada mata pelajaran IPA sebab di MI Hijriah II Palembang belum ada yang melakukan penelitian dengan model pembelajaran tersebut. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Wahyu Astuti dan Firosalia Kristin (2017) dengan judul, “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA”. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V SD. Keaktifan siswa pra siklus 28, 20%, siklus I 58,97% dan siklus II menjadi 71,79%. Sedangkan pada hasil belajar pada ranah kognitif pra siklus 61, 54%, pada siklus I menjadi 82,05% dan pada siklus II 92,31%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Tegalrejo 01.<sup>11</sup>

Model Kooperatif tipe (TGT) *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar pada peserta didik. Menurut Dr. Hamdani, pembelajaran kooperatif tipe model TGT adalah salah

---

<sup>11</sup> Wahyu Astuti, Firosalia Kristin, “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 3 (Agustus: 2017), 155-162.

satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.<sup>12</sup> Setelah proses belajar, siswa memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan yang sangat berguna sehingga terjadinya perubahan tingkah laku terhadap diri siswa. Jadi siswa dikatakan berhasil, jika terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa tersebut diakibatkan oleh latihan dan pengalaman yang dilakukan. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai, dan sikap. Hasil belajar yang dicapai diharapkan memberikan dampak yang bagus terhadap minat dan bakat siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V MI Hijriyah II Palembang** ” penulis mengharapkan model pembelajaran TGT ini adalah model pembelajaran yang dapat dan sesuai digunakan dalam proses pembelajaran siswa dalam kelompok belajar sehingga dapat meningkatkan dan memaksimalkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA kelas V.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

---

<sup>12</sup>Hamdani, M.A, Strategi Belajar Mengajar, ( Bandung: Pustaka Setia, 2011). hlm, 92.

1. Kurangnya guru dalam menggunakan model pembelajaran yang variatif. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu model ceramah.
2. Pembelajaran konvensional menyebabkan kurangnya peserta didik dalam interaksi atau bekerja sama dalam tim atau antar siswa satu dengan yang lainnya
3. Pembelajaran masih didominasi oleh guru dan siswa cenderung kurang berperan aktif (pasif) dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Mata pelajaran IPA memiliki karakteristik tersendiri yang pada umumnya dikenal sulit dikalangan peserta didik, ketidakpahaman peserta didik tentang konsep-konsep tersebut menyebabkan mereka lekas bosan dan tidak tertarik pada pelajaran.
5. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu, kurangnya minat motivasi siswa terhadap pelajaran, kurangnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, rendahnya pemahaman konsep siswa, serta kurangnya kedisiplinan siswa.
6. Hasil belajar dari ulangan harian (per/bab) peserta didik pada mata pelajaran IPA masih rendah antara nilai 25-60 belum sepenuhnya memenuhi standar keberhasilan atau ketuntasan kriteria minimum (KKM) yaitu 75.
7. Belum ada yang melakukan penelitian dengan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPA di lokasi MI Hijriyah II Palembang.

### C. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka perlu adanya pembatasan masalah secara jelas yaitu :

1. Model pembelajaran yang digunakan yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran IPA di kelas V di MI Hijriyah II Palembang.
2. Hasil belajar pada ranah kognitif (pengetahuan) siswa yang diteliti melalui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).
3. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPA pada materi sistem pencernaan pada manusia kelas V SD/MI

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dikemukakan peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V MI Hijriyah II Palembang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VC (Eksperiment) dan VD (Kontrol) di MI Hijriyah II Palembang?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V MI Hijriyah II Palembang?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V MI Hijriyah II Palembang
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VC (eksperiment) dan VD (Kontrol) di MI Hijriyah II Palembang
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V MI Hijriyah II Palembang

## F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini memiliki manfaat :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung pendapat-pendapat yang berhubungan dengan pengaruh model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat Praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Madrasah, dapat memberikan pengetahuan baru mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa .

- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan kreativitas dalam proses belajar mengajar yang dapat menarik minat siswa serta berpartisipasi aktif sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang signifikan.
- c. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA.
- d. Bagi Peneliti, menambah wawasan pengetahuan dalam penelitian agar mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat serta mampu menarik minat belajar siswa sehingga berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa.

## **G. Tinjauan Pustaka**

Setelah peneliti melakukan telaah terhadap beberapa penelitian, ada beberapa yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan.

*Pertama*, Penelitian yang dilakukan oleh N.D. Muldayanti (2013) “Pembelajaran Biologi Model STAD dan TGT Ditinjau dari keingintahuan dan Minat Belajar Siswa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran dengan TGT dan STAD terhadap prestasi belajar biologi ditinjau dari keingintahuan dan minat belajar siswa. Hasil analisis diperoleh (1) ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran dengan TGT dan STAD terhadap prestasi belajar Biologi, (2) ada pengaruh

minat belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar Biologi, (3) pengaruh keingintahuan belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar Biologi, (4) terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan keingintahuan belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar Biologi, (5) tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan minat belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar Biologi. (6) tidak terdapat interaksi antara minat belajar tinggi dan rendah, keingintahuan tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar Biologi, (7) terdapat interaksi antara metode pembelajaran, keingintahuan tinggi dan rendah, minat belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar Biologi.<sup>13</sup>

Perbedaan penelitian dan yang dilakukan oleh Muldayanti dengan yang akan dilakukan peneliti, yaitu terletak pada variabel penelitian, Hipotesis penelitian, tujuan penelitian, materi yang berbeda serta tempat dan lingkungan sekolah yang berbeda. Sedangkan persamaan penelitian disini adalah mempraktikan dan menguji dari model pembelajaran TGT.

*Kedua*, Penelitian yang dilakukan oleh Dian Riski Nugroho dan Abdul Rachman S.T. (2013) “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli Di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Pangal Kabupaten Trenggalek dalam pembelajaran bola voli. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design*. Metode pengumpulan data menggunakan metode angket dan observasi. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMAN

---

<sup>13</sup> N.D Muldayanti, “Pembelajaran Biologi Model STAD dan TGT Ditinjau dari keingintahuan dan Minat Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol 02. No 01, (April, 2013), 12-17.

1 Panggul Kabupaten Trenggalek tahun ajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil belajar menggunakan uji-t satu pihak dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol. Respon sebagian besar siswa terhadap model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT menunjukkan kategori setuju.<sup>14</sup>

Perbedaan penelitian dan yang dilakukan oleh Dian Riski Nugroho dan Abdul Rachman S.T dengan yang akan dilakukan peneliti, terletak pada jenis penelitian, variabel penelitian, tujuan penelitian, populasi, mata pelajaran yang berbeda serta tempat dan lingkungan sekolah yang berbeda. Sedangkan persamaan penelitian yang akan dilakukan adalah mempraktikkan dan menguji dari model pembelajaran TGT.

*Ketiga*, Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wilujeng (2013) “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT)”. Tujuan dari pelaksanaan PTK ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang pada siswa kelas IV dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) di SDN Muarareja 02 Tegal. Pelaksanaan PTK ini dilakukan melalui dua siklus dimana tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan pada akhir siklus dengan menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan dari PTK keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran minimal 75%, hasil belajar atau jumlah siswa yang mendapat

---

<sup>14</sup> Dian Riski Nugroho dan Abdul Rachman S.T, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli Di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek”, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, Vol 01. No 01, (2013), 161-165.

nilai sesuai KKM (>55) minimal 75%, dan performansi guru dalam pembelajaran minimal B (>70). Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang pada siswa kelas IV dan meningkatkan performansi guru di SDN Muarareja 02 Tegal tahun pelajaran 2011/2012.<sup>15</sup>

Perbedaan penelitian dan yang dilakukan oleh Sri Wilujeng dengan yang akan dilakukan peneliti, terletak pada mata pelajaran yang berbeda serta tempat dan lingkungan sekolah yang berbeda, dan juga penelitian Sri wilujeng adalah penelitian jenis PTK, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Sedangkan persamaan penelitian yang akan dilakukan adalah mempraktikan dan menguji dari model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

*Keempat*, Penelitian yang dilakukan oleh Nyoman Sudimahayasa (2015) “Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik dan sekaligus mengetahui keaktifan siswa sebagai akibat penerapan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada proses pembelajaran mata diklat tersebut. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus dengan subyek penelitian adalah siswa kelas X TSM, SMKN 3 Singaraja pada tahun ajaran 2013/2014, Sumber data diambil dari tes di akhir setiap siklus, observasi kelas dan angket pendapat

---

<sup>15</sup> Sri Wilujeng, “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT)”, *Journal of Elementary Education*, Vol 02. No 01, (2013), 45.

siswa tentang implementasi TGT. Data dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan peningkatan hasil belajar serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang menerapkan tipe TGT. Hasil penelitian menunjukkan partisipasi aktif dan tanggapan positif siswa dalam implementasi TGT di kelas TSM.<sup>16</sup>

Perbedaan penelitian dan yang dilakukan oleh Nyoman Sudimahayasa dengan yang akan dilakukan peneliti, terletak pada variabel penelitian, tujuan penelitian, materi yang berbeda serta tempat dan lingkungan sekolah yang berbeda. Sedangkan persamaan penelitian yang akan dilakukan adalah mempraktikkan dan menguji dari model pembelajaran TGT.

*Kelima*, Penelitian yang dilakukan oleh Ai Solihah (2016) “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Bina Taqwa Depok yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Dalam penelitian ini, dua variabel tersebut adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar matematika siswa. Sampel diambil dengan teknik random sampling. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan data di antaranya: pengujian normalitas menggunakan uji Lilliefors dan pengujian homogenitas menggunakan uji fisher. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

---

<sup>16</sup> Nyoman Sudimahayasa, “Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa”, *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Jilid 48, No. 1-3, (April, 2015), 45-53.

lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).<sup>17</sup>

Perbedaan penelitian dan yang dilakukan oleh Ai Solihah dengan yang akan dilakukan peneliti, terletak materi yang berbeda serta tempat dan tingkat sekolah yang berbeda. Serta berbeda dari cara menghitung uji normalitas. Sedangkan persamaan penelitian yang akan dilakukan adalah variabel penelitian yang sama, serta mempraktikan dan menguji dari model pembelajaran TGT.

*Keenam*, Penelitian yang dilakukan oleh Msy Hikmah, DKK (2018) “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai pengaruh penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Penelitian ini menerapkan metode *Quasi Eksperimental* dengan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Pengambilan data tes motivasi belajar dan hasil belajar dilakukan di kelas X IPA 4 sebagai kelas eksperimen dan X IPA 6 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling. Analisis data uji t motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan aplikasi SPSS diperoleh nilai hitung > tabel yaitu  $9,590 > 2,000$  dan  $9,634 > 2,000$ . Nilai rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen yakni 80,39 sedangkan kelas kontrol 67,24. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik

---

<sup>17</sup> Ai Solihah, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika”, *Jurnal SAP*, Vol. 1 No. 1, (Agustus, 2016), 45.

dikelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata tes hasil belajar yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 80,44 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 60,42 sehingga H<sub>0</sub> ditolak yang berarti bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang.<sup>18</sup>

Perbedaan penelitian dan yang dilakukan oleh Msy Hikmah, DKK dengan yang akan dilakukan peneliti, terletak pada variabel penelitian, tujuan penelitian, materi yang berbeda serta tempat dan lingkungan sekolah yang berbeda. Serta metode penelitian yang berbeda, metode yang digunakan oleh Msy Hikmah dkk adalah metode *Quasi eksperimental* dengan desain *non equivalent*, sedangkan peneliti menggunakan *true eksperimental design* dengan *pretest posttest control group design* Sedangkan persamaan penelitian yang akan dilakukan adalah mempraktikan dan menguji dari model pembelajaran TGT.

---

<sup>18</sup> Msy Hikmah, DKK, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang", *Jurnal Pembelajaran Biologi*, Vol. 5 No. 1, (Mei, 2018), 46-54.